360° ACTION
3000 MPH EXCITEMENT
300 FT UNDERGROUND
DESCENT™
Interplay™

INHALT

Systemanforderungen	2
Installation	2
Spielstart	3
Hauptmenü	4
Optionen	5
Steuerung	6
Liste der Funktionstasten	7
Standardsteuerung	8
Tastatur	9
Gravis Phoenix	10
Thrustmaster	11
Automatische Karte	13
Roboter	13
Power-Ups	14
Türen	16
Aufladen von Waffen	16
Minenzentren	17
Head-up-Display (HUD)	18
Descent-Testdurchlauf	19
Demos aufzeichnen und ansehen	23
Bildschirme fotografieren	24
Einstellbare Detailgenauigkeit	25
Netzwerkspiel	26
Netzwerk-Problemlösungen	29
Spiel über Modem/Direktverbindung	32
Befehlszeilenoptionen	37
Fragen und Antworten	38

SYSTEMANFORDERUNGEN

100% IBM/Tandy-kompatibles 386er-Gerät, 33 Mhz oder schneller, mit mindestens 4 MB RAM (486er/33MHz mit 8 MB RAM empfohlen). DOS 5.0 oder eine neuere Version. Unterstützt Microsoft-Maus oder Kompatible. Unterstützt die folgenden Soundkarten: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Media Vision Pro-Audio Spectrum (Plus, 16, Studio), Gravis Ultrasound, General MIDI, SCC-1. Unterstützt 1 oder 2 Joysticks sowie ThrustMaster WCS, FCS, FLCS, Gravis Game Pad, Phoenix, Logitech Cyberman, CH Flightstick Pro und Wingman Extreme. Unterstützt außerdem Forte VFX-1 und Victormaxx CyberMaxx.

INSTALLATION

1. Betreiben Sie das Spiel nicht unter Microsoft Windows, wenn Sie bestmögliche Leistungen erzielen wollen. Möchten Sie Descent dennoch unter Windows betreiben, dann lesen Sie bitte die Readme.txt-Datei in Ihrem Descent-Verzeichnis. Dort finden Sie eine entsprechende Anleitung.

2. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A (oder B).

3. Geben Sie hinter dem C>-Systemzeichen den Kennbuchstaben des Laufwerks, von dem Sie installieren, gefolgt von einem Doppelpunkt ein. Tippen Sie dann einfach INSTALL ein.

Beispiel: C:\>A:

A:\>install [ENTER]

Das Installationsprogramm erstellt nun automatisch ein Unterverzeichnis namens GAMES\DESCENT und kopiert die Spieldateien hinein. Sie können den Namen des Unterverzeichnisses ändern, indem Sie anstelle von GAMES\DESCENT einen anderen Namen eingeben.

4. Sie werden mehrmals aufgefordert, die übrigen Disketten der Reihe nach einzulegen.

5. Nach der Installation erscheint der Descent-Setup-Programmbildschirm. Dort können Sie die Sound- und Musikeinstellungen für Ihr Spiel vornehmen. Falls Sie sich über die Optionen nicht ganz sicher sind, können Sie "Auto-Detect Sound Hardware" (Sound-Hardware automatisch bestimmen) wählen. Descent bestimmt dann Ihr Hardware-Setup und wählt für Sie die Option, die am geeignetsten scheint. ACHTUNG: Im Falle eines Hardware-Konfliktes kann Ihr Computer abstürzen.

Möchten Sie eine Option testen oder ändern, markieren Sie sie mit Hilfe der Pfeiltasten Oben und Unten auf Ihrer Tastatur. und drücken Sie zur Bestätigung [ENTER].

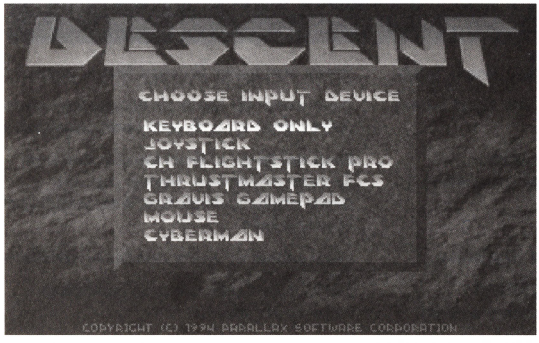
6. Bewahren Sie Ihre Spieldisketten an einem sicheren, staubfreien Ort auf, für den Fall, daß Sie das Programm irgendwann einmal neu installieren müssen.

SPIELSTART

1. Wechseln Sie in das GAMES/DESCENT-Unterverzeichnis. Falls Sie nicht genau wissen, in welchem Unterverzeichnis Sie sich gerade befinden, geben Sie CD\GAMES\DESCENT ein, und drücken Sie [ENTER]. Jetzt sollten Sie im richtigen Unterverzeichnis sein.

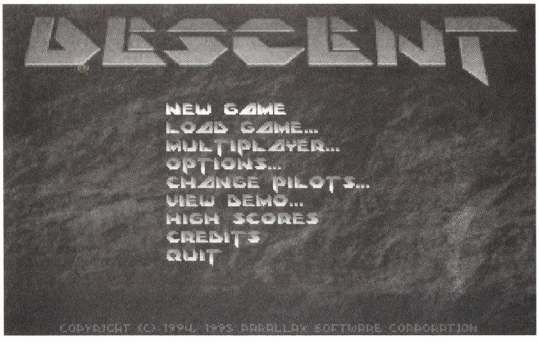
2. Geben Sie hier DESCENT ein, und drücken Sie [ENTER]. Besondere Befehlszeilen-Ladeoptionen finden Sie im Abschnitt "Befehlszeilenoptionen".

3. Wenn Sie Descent zum ersten Mal starten, werden Sie dazu aufgefordert, Ihren Pilotennamen einzugeben (Enter your pilot name). Danach werden Sie gebeten, ein Eingabegerät zu wählen. Bewegen Sie die Markierung mit Hilfe der Pfeiltasten Oben und Unten auf Ihrer Tastatur, und drücken Sie [ENTER], um die markierte Option zu wählen.



4. Das Hauptmenü enthält eine Liste von Optionen, unter denen Sie wählen können. Um ein neues Spiel zu starten, wählen Sie "New Game" und anschließend "Starting level" (Start-Level) und "Skill level" (Fähigkeitsstufe). Jedesmal, wenn Sie ein neues Spiel beginnen, haben Sie die Möglichkeit, sich mit einem Vertreter der Post Terran Mining Corporation zusammenzusetzen und mehr über die Hintergründe Ihrer Mission zu erfahren. Kennen Sie Ihre Einsatzziele bereits und möchten diese Sitzung überspringen, dann drücken Sie [ESC], um zu Ihrem Fahrzeug zu gelangen, oder die [LEERTASTE], um im Schnellverfahren durch die Einsatzbesprechung zu gehen.

HAUPTMENÜ



NEW GAME (Neues Spiel) Erlaubt dem Spieler, ein neues Spiel zu starten.

LOAD GAME (Spiel laden) Damit nimmt der Spieler ein früheres Spiel wieder auf. Spiele können am Ende jedes Levels gespeichert werden.

MULTIPLAYER (Mehrere Teilnehmer) Bringt den Spieler zu einem Menü, in dem er ein Spielüber ein Netzwerk, Modem oder eine Direktverbindung starten bzw. in ein solches Spiel einsteigen kann.

OPTIONS (Optionen) Damit gelangt der Spieler zum Optionsbildschirm.

CHANGE PILOTS (Spielernamen ändern) Hier kann der Spieler den zuvor bestimmten. Pilotennamen ändern.

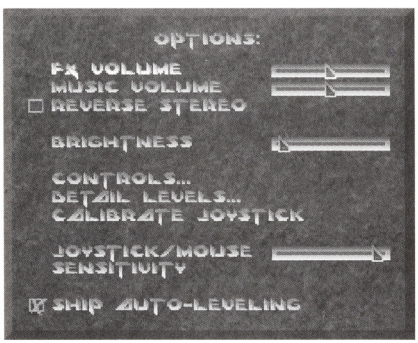
VIEW DEMO (Demo ansehen) Damit kann der Spieler die aufgezeichneten Demos abrufen.

HIGH SCORES (Höchstpunktzahlen anzeigen) Dadurch wird der Bildschirm mit den höchsten Punktzahlen aufgerufen. Der Spieler findet hier Informationen zu Punkten, verbrauchter Zeit und andere wichtige statistische Informationen.

CREDITS (Mitarbeiter) Hier kann der Spieler das Mitarbeiterverzeichnis für das Spiel ansehen.

QUIT (Abbrechen) Mit dieser Option beenden Sie das Spiel.

OPTIONEN



FX VOLUME (Soundeffekte) — Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie hier die Lautstärke der Soundeffekte verändern.

MUSIC VOLUME (Musik) — Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie hier die Lautstärke der Musik verändern.

REVERSE STEREO (Stereo-Umkehrung) — Tauscht den rechten und linken Kanal der Stereo-Soundeffekte in Descent aus.

BRIGHTNESS (Helligkeit) — Stellt die Helligkeit des Spiels ein.

CONTROLS (Steuerungen) — Mit Hilfe dieser Option gelangt der Spieler zum Konfigurationsbildschirm für die Steuerung.

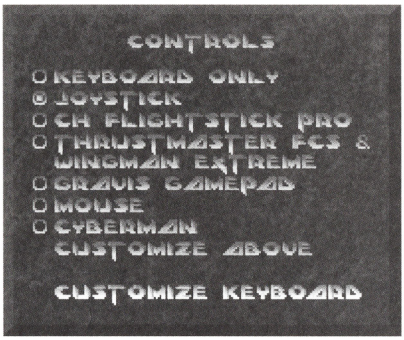
DETAIL LEVELS (Detailgenauigkeit) — Hier wird die Detailgenauigkeit bestimmt. Spielen Sie Descent auf einem langsameren Gerät, ist eine niedrige Detailstufe anzuraten.

CALIBRATE JOYSTICK (Joystick kalibrieren) — Kalibriert den Joystick (und gegebenenfalls die Schubsteuerung) für das Spiel.

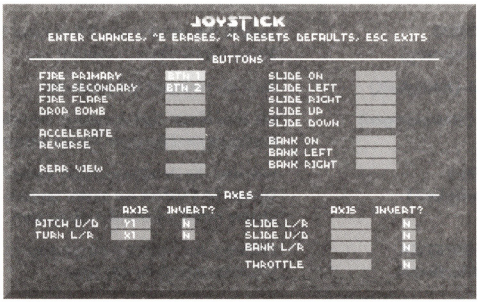
JOYSTICK/MOUSE SENSITIVITY (Joystick-/Mausempfindlichkeit) — Legt die Wenderate Ihres Schiffs fest.

SHIP AUTO-LEVELING (Autom. Steuerung der Schiffslage) — Schaltet die automatische Steuerung der Lage des Schiffs EIN/AUS.

STEUERUNG



Mit Hilfe des Steuerungsbildschirms kann das Eingabegerät angepaßt werden. Etwaige Änderungen werden für die spätere Wiederverwendung in Ihrer Pilotendatei gesichert. Die Anpassung der Steuerung kann auch während des Spiels vorgenommen werden.



Um eine Tastenfunktion zu ändern, bewegen Sie die Markierung einfach mit Hilfe der Pfeiltasten auf die zu ändernde Funktion, drücken Sie [ENTER], und betätigen Sie dann die neue Taste, die diese Funktion übernehmen soll. Bei der Neufestlegung der Joystick-Achsen drücken Sie [ENTER], und bewegen Sie dann den Joystick in die gewünschte Richtung.

LISTE DER FUNKTIONSTASTEN

SPIEL-OPTIONSTASTEN

Spiel abbrechen

Hilfebildschirm

Optionen

Sichern

Laden

Sie können jederzeit während des Spiels sichern oder laden.

Zwischen HUDs hin- und herschalten (Bei mehreren Spielern)

Schriftliche Nachricht senden (Nur bei mehreren Spielern)

Nachrichten-Makros (Nur bei mehreren Spielern)

F9-F12 Nachrichten-Makros definieren (Nur bei mehreren Spielern)

Spiel unterbrechen (Nicht bei mehreren Spielern)

Fenstergröße verändern

Screenshot sichern. Sämtliche Screenshots werden als PCX-Dateien gesichert.

CYBERMAX VR-TASTEN

Zwischen NTSC- und VGA-Signalen hin- und herschalten

Bildseiten tauschen

AUTOMATISCHE KARTE

Automatische Karte aufrufen (halten & loslassen oder antippen)

• Um die Karte zu drehen, benutzen Sie die Schiffswendetasten.

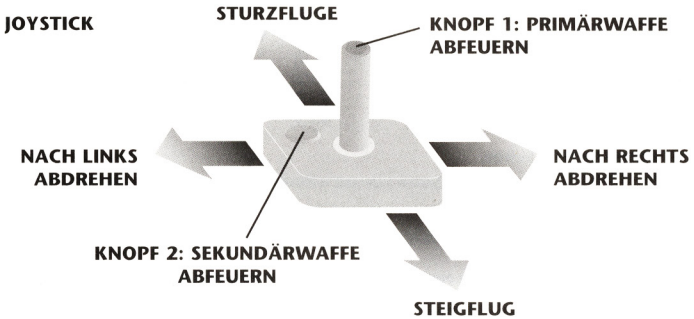
• Um die Karte zu bewegen, benutzen Sie die Schiffsgleittasten.

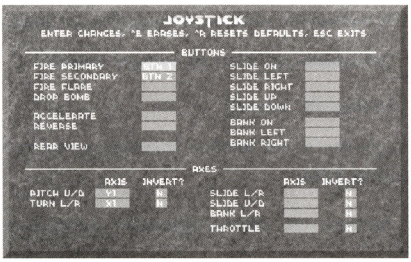
• Um die Karte heran- oder wegzuzoomen, benutzen Sie die Tasten für Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung.

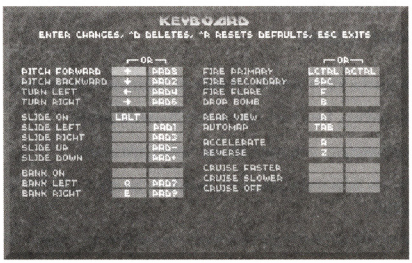
• Um den Bildausschnitt der Karte zu verändern, benutzen Sie + oder - (Plus- oder Minustaste).

STANDARDSTEUERUNG

Die folgenden Funktionen können über das Options- und das Steuerungsmenü geändert werden.







TASTATUR

Bei den folgenden Einstellungen handelt es sich um die Standardvorgabe, die jedoch geändert werden kann.

FLUGSTEUERUNG:

Drehung des Schiffs

Vorwärts

Rückwärts

Nach links wenden

Nach rechts wenden

Nach links gleiten

Nach rechts gleiten

Nach oben gleiten

Nach unten gleiten

Sicht nach hinten

(gedrückt halten und loslassen oder kurz drücken)

WAFFEN:

Primärwaffe abschießen

Sekundärwaffe abschießen

Bombe mit Näherungszünder abwerfen

PRIMÄRWAFFE WÄHLEN

Laser

Vulkankanone

Streufeuerkanone

Plasmakanone

Fusionskanone

SEKUNDÄRWAFFE WÄHLEN

Erschütterungsrakete

Lenkrakete

Bombe mit Näherungszünder

Intelligente Rakete

Megarakete

ANDERE STEUERGERÄTE

Descent unterstützt die folgenden Steuervorrichtungen:

Maus

Joystick (1 oder 2)

Thrustmaster FCS

* Thrustmaster WCS & FLCS

Logitech Wingman Extreme

CH Flightstick Pro

Gravis GamePad

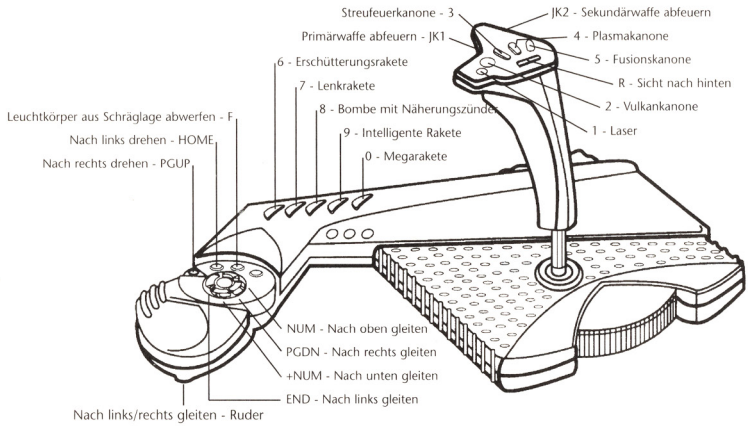
Logitech Cyberman

* Gravis Phoenix

Mit Hilfe des Options-/Steuerungsmenüs können die verschiedenen Steuergeräte ausgewählt und angepaßt werden.

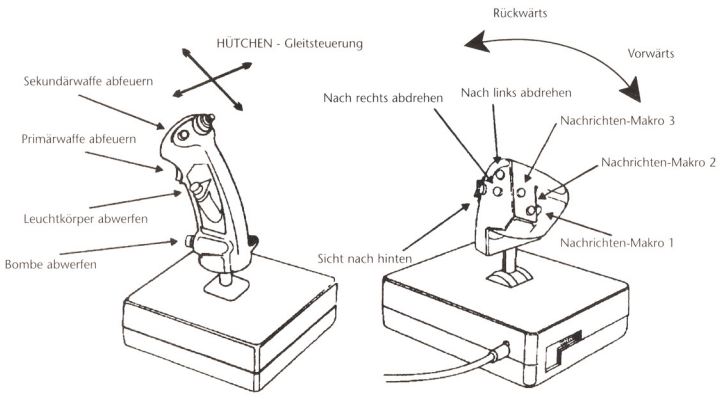
* Die Konfigurationsdateien für DESCENT2.ADV, DESCENT.PHX, DESCENT.B50 und DESCENT.M50 finden Sie in Ihrem Descent-Verzeichnis.

GRAVIS PHOENIX

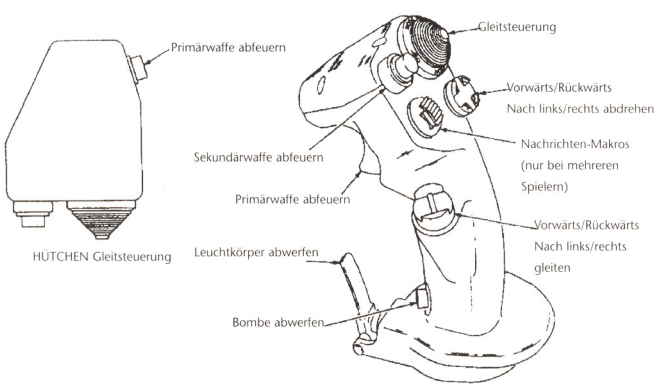


THRUSTMASTER

THRUSTMASTER FCS & WCS

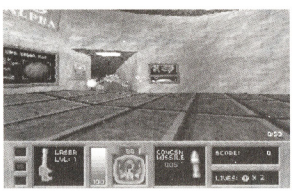


THRUSTMASTER FLCS



COCKPITANSICHT

Um die Ansicht Ihres Cockpits ein- oder auszuschalten, drücken Sie [F3]. Ist die Cockpitansicht ausgeschaltet, erscheint eine Statusleiste am unteren Bildschirmrand. Um die volle Bildschirmansicht aufzurufen, drücken Sie von hier aus die Plustaste [+]. Mit der Minustaste [-] können Sie das Fenster wieder verkleinern und die Spielgeschwindigkeit erhöhen.



SICHT NACH HINTEN

Wenn Sie aus dem Heck Ihres Schiffs hinausblicken möchten, drücken Sie [R]. Halten Sie diese Taste gedrückt, dann sehen Sie vorübergehend nach hinten; lassen Sie die R-Taste los, schauen Sie wieder nach vorn. Wenn Sie unbegrenzt lange nach hinten blicken wollen, tippen Sie R kurz an.

AUFLADEN

An bestimmten Stellen innerhalb der Mine finden Sie Energiezentren, an denen Sie die Energie Ihres Schiffes aufladen können. Sie können den Energielevel Ihres Schiffes dort zwar nur auf 100 bringen, doch es ist möglich, ein Maximum von 200 zu erreichen, indem Sie "Energiepakete" sammeln, die überall verstreut sind. Die Energiezentren sind an ihren goldenen Wänden und dem funkelnden Kraftfeld erkennbar. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Minenzentren".

ERSCHÖPFEN VON WAFFEN

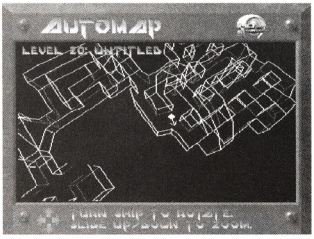
Ist die Feuerkraft einer Waffe erschöpft, wird automatisch die nächstbeste Waffe gewählt.

IHR SCHIFF ALS WAFFE

Die Objekte in Descent haben physikalische Eigenschaften. Sie können also etwas mit Ihrem Schiff rammen und dadurch unter Umständen eine Reaktion herbeiführen. Die meisten Türen können beispielsweise durch Rammen oder Beschuß geöffnet werden, während Geiseltüren beschossen werden müssen, bis sie völlig zerstört sind. Es ist denkbar, daß Sie etwas wiederholt rammen, um es zu zerstören. Wenn das jedoch die einzige Methode ist, die Ihnen übrigbleibt, dann viel Glück...!

AUTOMATISCHE KARTE

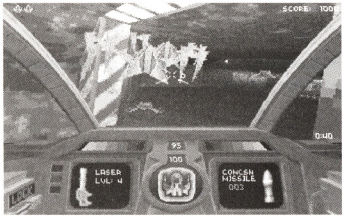
Die Automatische Karte Ihres Schiffs zeigt Ihnen diejenigen Bereiche der Mine an, die Sie bereits erforscht haben. Während Sie sich durch neue Gebiete bewegen, wird Ihr Fortschritt durch die Automatische Karte aufgezeichnet. Um auf die Karte zuzugreifen, drücken Sie die [TAB]-Taste. Möchten Sie die Karte wieder verlassen, drücken Sie [ESC] oder [TAB].



- Das zentrale Objekt ist Ihr Schiff. Die anderen grünen Objekte stellen Geiseln dar.
- Das violette Objekt ist der Eingang zur Mine.
- Die roten, gelben und blauen Wände sind verschlossene Türen. Um sie öffnen zu können, benötigen Sie die Schlüsselkarte der entsprechenden Farbe.
- Gelbe Zonen stellen Aufladestationen dar.
- Der rote Bereich ist der Reaktor.
- In den Spielmodi "Team Anarchy" und "Cooperative" erscheinen Ihre Kameraden als farbige Objekte mit Richtungspfeilen.

ROBOTER

In den Minen der PTMC gibt es viele Roboter. Leider haben die Aliens nach diesen Vorbildern auch einige tödliche Robotertypen entwickelt.



POWERUPS

Schlüsselkarten - Durch diese Schlüssel erhalten Sie Zugang zu den verschiedenen Sicherheitslevels der Mine. Sie sind farbkodiert, d.h. die jeweilige Farbe stimmt mit der der entsprechenden Tür überein.

Energieschub - Durch dieses Power-Up erhält Ihr Energievorrat einen Schub von bis zu 200 Einheiten. (In den Energiezentren können bis zu 100 Einheiten wieder aufgeladen werden.)

Schildverstärker - Dadurch werden die Schilde Ihres Schiffs verstärkt. Durch Schild-Power-Ups können Ihre Schilde eine maximale Stärke von 200 Einheiten erreichen.

Tarnvorrichtung - Dadurch wird Ihr Schiff für eine begrenzte Zeit unsichtbar.

Unverwundbarkeit - Damit kann Ihr Schiff für eine kurze Zeit nicht beschädigt werden.

Extraleben - Dadurch erhalten Sie ein Bonusleben.

Laser - Laserkanonen haben vier Kraftstufen. Durch das Laser-Power-Up erreicht Ihre Laserkanone die nächste Stufe.

Quadro-Laser - Mit Hilfe dieses Power-Ups kann Ihr Laser statt zwei Strahlen vier abfeuern.

Vulkankanone - Diese Waffe feuert Geschosse mit Sprengköpfen in schneller Abfolge.

Vulkanmunition - Munition für Ihre Vulkankanone.

Streufeuerkanone - Feuert gestreute Energiestrahlen auf das Ziel ab.

Plasmakanone - Feuert hochverdichtete Plasmaladungen ab.

Fusionskanone - Die vernichtenden Energiestrahlen dieser Waffe stammen direkt aus dem Fusionsreaktor des Schiffs. Wenn Sie den Feuerknopf gedrückt halten, wird die Fusionskanone so lange aufgeladen, bis Sie wieder loslassen. Auf diese Weise können Sie Ihre Durchschlagskraft verdoppeln, allerdings auch Ihr Schiff beschädigen, wenn Sie zu lange laden.

Erschütterungsrakete - Diese Allzweckraketen gibt es einzeln oder im "Viererpack".

Lenkraketen - Diese Sprengköpfe haben dieselbe Größe wie die Erschütterungsraketen, sind aber mit einem Suchgerät ausgerüstet, das einem Ziel fast überallhin folgen kann. Einzeln oder im "Viererpack" erhältlich.

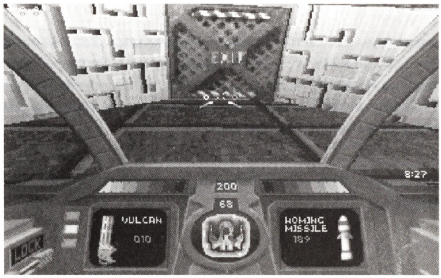
Bomben mit Näherungszünder - Diese Bomben werden hinter Ihrem Schiff abgeworfen und explodieren, wenn sich irgend etwas nähert. Sie können als Sekundärwaffen verwendet oder - durch Drücken der Standardtaste "B" - direkt abgeworfen werden.

Intelligente Rakete - Bei der Detonation dieser Rakete werden kleine Bomben aus erhitztem Plasma freigesetzt, die die umliegenden Ziele zerstören.

Megarakete - Halten Sie sich gut fest, wenn Sie diesen Raketenhammer abfeuern!

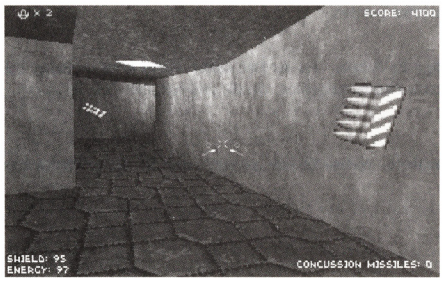
TÜREN

In den PTMC-Minen treffen Sie auf eine Vielzahl verschiedener Türen. Die meisten können geöffnet werden, indem Sie dagegenkrachen oder sie unter Beschuß nehmen. Es gibt allerdings auch einige sehr robuste Türen, die Sie nur öffnen können, wenn Sie den entsprechenden Schlüssel bei sich tragen. Andere können nur geöffnet werden, wenn Sie eine bestimmte Handlung ausführen oder der Reaktor auf Selbstzerstörung eingestellt wird (wie z.B. der Notausgang). Geiseltüren halten einiges aus, und schließlich gibt es noch versteckte Türen.

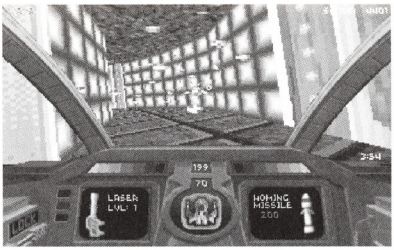


AUFLADEN VON WAFFEN

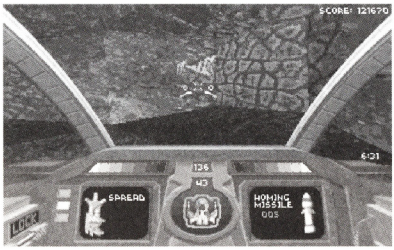
Auf Ihrem Weg durch die Minen finden Sie immer wieder neue Raketen und Vulkanmunition, die Sie einsammeln können, um Ihren Vorrat aufzustocken.



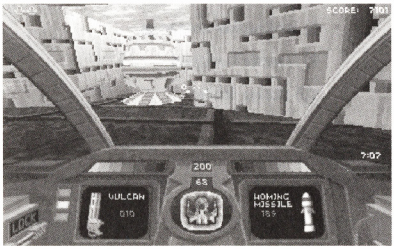
MINENZENTREN



Energiezentrum - Hier können nicht nur die Energiezellen der Roboter sondern auch die Ihres Schiffs während des Flugs aufgeladen werden (max. 100 Einheiten).

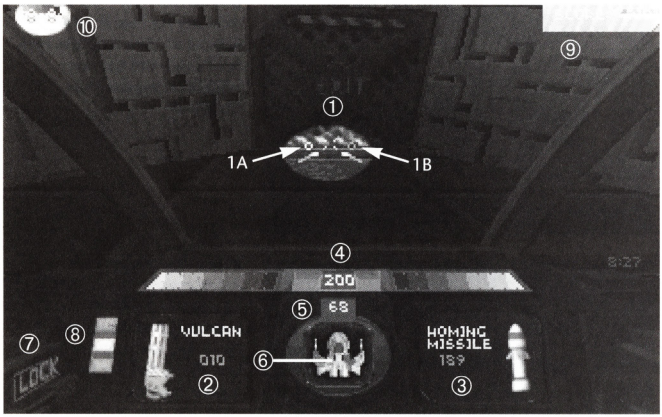


Robotergenerator - Automatisierte Zentren, die die Situation in der Mine überwachen und aus den Mineralien und Metallen der Umgebung Roboter herstellen. Äußerst gefährlich.



Hauptreaktor - Der Energiegenerator der gesamten Mine. Befindet sich normalerweise an einem abgelegenen Ort außerhalb der gefährdeten Bereiche einer Mine.

HEAD UP DISPLAY (HUD)



1) Fadenkreuz

1A Status der Primärwaffen

1B Status der Sekundärwaffen

2) Anzeige der Primärwaffen

3) Anzeige der Sekundärwaffen

4) Waffen-Energieanzeige

5) Schild-Energieanzeige

6) Schiffstatusanzeige

7) Raketenaufschaltungsalarm

8) Schlüsselkartenanzeige

9) Aktuelle Punktzahl

10) Übrige Schiffe

DESCENT-TESTDURCHLAUF

■ **Material Defender, hier spricht PTMC Security One.**

■ **Bereiten Sie sich auf Ihren Einsatz in Level 1 vor.**

PTMC Security One, bitte geben Sie vor Beginn der Mission die Konfiguration des Flugsystems und Einsatzbesprechung durch.

■ **Mit Ihnen wurde keine Einsatzbesprechung durchgeführt?**

Nein, PTMC Security One.

■ **Wie viele Missionen haben Sie bereits geflogen?**

Siebenunddreißig... am Simulator.

■ **Großartig... ausgerechnet ich! Immer kriege ich die Anfänger. Nimm's mir nicht übel, Kleiner.**

Nein, Sir.

■ **Du brauchst mich nicht Sir zu nennen, ich heiße Russ. Und du?**

Nitron, Sir... äh Russ.

■ **Also, ganz ruhig. Wie sieht deine Konfiguration aus? Kannst du dein zentrales Steuerpult beschreiben?**

Ich sehe mehrere Tastenblöcke vor mir. In meinen Simulationen hatte ich immer einen Steuerknüppel, Russ.

■ **Okay. Du fliegst ein älteres Syssyx-Modell. Keine Sorge, es hat mindestens genauso viel drauf wie die ganz neuen. Ich bin zwanzig Jahre lang mit so einem geflogen.**

Wow...

■ **Du wirst es ganz schnell lernen. Siehst du den Ziffernblock mit den Pfeiltasten vor dir? Das ist deine Hauptsteuerung. Fast wie ein Steuerknüppel: Pfeil oben neigt den Bug nach unten, Pfeil unten zieht ihn nach oben. Mit den Pfeilen links und rechts wendest du in die entsprechende Richtung.**

Klingt einleuchtend.

■ **Gut. Siehst du die Bild↑ - und die Pos1 -Taste? Damit rollst du das Schiff im Uhrzeigersinn und entgegengesetzt. Gut zu gebrauchen, wenn du bei einem Manöver die Orientierung nach oben und unten verloren hast.**

Okay... aber wozu dienen die Tasten [1] bis [0] oben auf dem Steuerpult?

■ **Damit wählst du deine Waffen. Die ersten fünf sind deine Geschütze. Mit Taste [1] wählst du deine Laser, die Primärwaffe der Syssyx. Außerdem kannst du an verschiedenen Stellen zusätzliche Waffen aufnehmen: [2] ist die Vulkankanone, [3] die Streufeuerkanone, [4] die Plasmakanone und [5] die Fusionskanone.**

Welche Funktion haben die Tasten [6] bis [0]?

■ Dies sind deine Waffen mit größerer Reichweite, die Raketen. Die Syssyx ist standardmäßig mit Erschütterungsraketen ausgerüstet. Diese werden mit Taste [6] gewählt.Weitere Raketen, die das Schiff an Bord nehmen kann, sind Lenkraketen ([7]), sofern welche zur Verfügung stehen, Bomben mit Näherungszünder ([8]), intelligente Raketen ([9]) und die guten alten Megaraketen ([0]), die den Boden erzittern lassen.

Mann, das ist ja eine ganze Menge!

■ Allerdings. Die Sache hat nur einen Haken: Wenn du eine Waffe aufnimmst, die das System in eine höhere Kategorie einteilt als diejenige, die du gerade benutzt, dann schaltet es automatisch auf die neue Waffe. Das kann manchmal etwas problematisch werden.

Wahnsinn... aber wie bewege ich diesen Knaller denn nun umher?

■ Siehst du die Tasten [A] und [Z] vor dir? Damit kannst du vorwärts und rückwärts fliegen. [A] beschleunigt nach vorn, [Z] nach hinten.

Interessant... und welche Funktionen haben [TAB], [R], [B] und [F]?

■ [TAB] ruft die automatische Karte auf. Diese Aufzeichnungen aus dem Bordcomputer zeigen dir, wo sich dein Schiff im Moment befindet und wo du vorher schon warst. Benutze diese Karte, und verlaß dich nicht auf die Karte der Corporation, die ich dir später zeigen werde. Die Roboter haben in aller Eile für ihre Zwecke, welche das auch immer sein mögen, die Minen neu ausgelegt. Ist die automatische Karte aufgerufen, dann kannst du sie mit den Pfeiltasten drehen und mit den Tasten [A]/[Z] heran-/wegzoomen.

Ich nehme an, daß sich dabei das Schiff nicht bewegt.

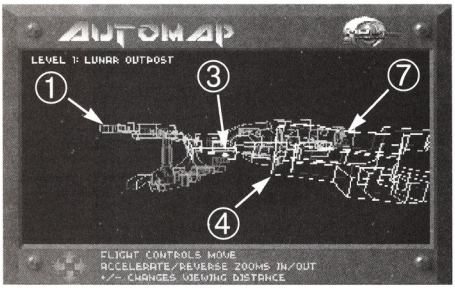
■ Richtig. Weiter. Mit [R] rufst du die Sicht nach hinten auf, und [B] wirft die Bomben mit Näherungszünder ab, ohne daß deine Raketen dabei deaktiviert werden. Eine gute Sache; allerdings mußt du vorsichtig sein, wenn jemand auf dich feuert, während du eine Bombe abwirfst. Sie könnte hochgehen, und wenn dies in der Nähe deines Schiffs passiert, kannst du dir den Rest vorstellen. [F] setzt die Laser-Leuchtkörper ein. Diese bleiben an Mauern hängen und leuchten etwa eine Minute lang. Eine ausgezeichnete Beleuchtung in den dunklen Gängen der Mine.

Alles klar. Die Syssyx scheint sich ziemlich leicht fliegen zu lassen.

■ Deshalb hab ich sie ja auch 20 Jahre lang behalten, mein Junge. Und nun schau dir mal die Mondbasis 1 an.

■ Punkt 1: Dies ist der Punkt, an dem deine Descent-Mission beginnt.

■ Punkt 2: Die Sicherheitstür zum Reaktorraum. Du brauchst dafür einen roten Sicherheitspaß.



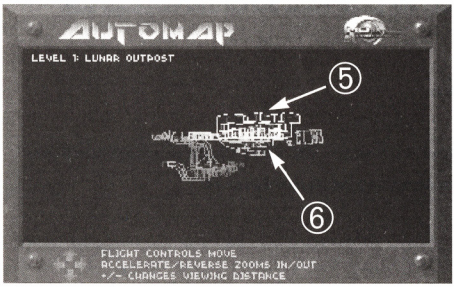
■ **Punkt 3: Hier werden einige PTMC-Bergleute von den Robotern festgehalten. Wir wissen nicht, warum sie gefangengehalten werden, doch du solltest versuchen, sie zu befreien und mitzunehmen. Die Firma hat einen Haufen Geld und viel Zeit in ihre Ausbildung investiert - und wenn du sie einfach mit dem Reaktor in die Luft jagst, werden dir die Herren in den feinen Anzügen garantiert die Hölle heiß machen.**

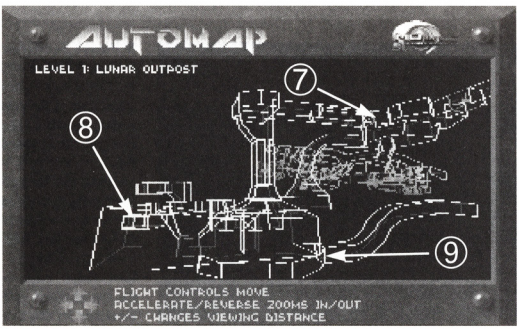
■ **Punkt 4: Dies sind zwei inoffizielle Gänge, die auf den normalen Minenkarten nicht eingezeichnet sind. Die Sicherheitsabteilung hat sie für Notfälle vorgesehen. Die Eingänge befinden sich an der Decke. Sie lassen sich öffnen, wenn sie beschossen oder eingestoßen werden, und sie führen zu Punkt *5*.**

■ **Punkt 5: Wie schon gesagt, die Jungs von der Sicherheitsabteilung bunkern hier ihre Ersatzausrüstungen für Notfälle. Du findest etwas Munition für deine Vulkankanone und vier Lenkraketen.**

■ **Punkt 6: Dies ist das Energiezentrum, das du immer zuerst ausfindig machen solltest, wenn du in eine neue Mine kommst. Dort kannst du die Kondensatoren für deine Energiewaffen und die Laser aufladen.**

■ **Punkt 7: An dieser Stelle bewahrt der Geheimdienst zur Zeit den Paß für die Sicherheitstür an Punkt 2 auf.**





■ **Punkt 8: Das ist der Reaktor. Du brauchst etwa 10 Schuß, um die Selbstzerstörung des Reaktors auszulösen, und hast dann nur 30 bis 45 Sekunden Zeit, um dich aus dem Staub zu machen. Eine Warnung: Die Roboter haben die Reaktorsicherheitsanlagen so eingestellt, daß sie auf jedes Objekt der Corporation, also auch auf dein Schiff, schießen.**

■ **Punkt 9: Der Notausgang. Er öffnet sich nur, wenn die Selbstzerstörung des Reaktors beginnt. Mit Beginn des Countdowns ist dies der einzige Weg zurück an die Oberfläche. Schaffst du es nicht nach draußen, dann werden du selbst, dein Schiff und die geretteten Bergleute in tausend Stücke zerrissen. Sei vorsichtig: Dieser Ausgang ist leicht zu finden, doch es gibt andere, die besser versteckt sind. Ich habe schon viele Männer sterben sehen, die den Reaktor zerstört hatten, aber den Ausgang nicht finden konnten. Du solltest also immer erst nach dem Notausgang suchen, bevor du die Selbstzerstörung auslöst.**

Alles klar, Russ. Kinderspiel.

■ **Reiß den Mund nicht so weit auf, Junge. Genau das hat dein Vorgänger auch gesagt.**

Und was ist mit ihm passiert?

■ **Er kam nicht wieder zurück.**

Oh...

■ **Viel Glück, Nitron. Zeig den Mistrobotern, daß du es mit ihnen aufnehmen kannst.**

■ **Mach dich bereit für den Descent-Einsatz auf Level 1!**

DEMOS AUFZEICHNEN UND ANSEHEN

EIN DEMO AUFZEICHNEN

Descent bietet Ihnen ein voll integriertes Demo-Aufzeichnungs- und Abspielsystem, mit dem Sie sich immer wieder ansehen können, wie elegant Sie Ihre Gegner aus dem Weg räumen. Diese Funktion ist sowohl in Einzelspielen als auch bei Spielen mit mehreren Teilnehmern verfügbar.

Drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels [F5], um die Aufnahme zu starten, und erneut [F5], um sie zu beenden. Wenn Sie die Aufnahme beenden, werden Sie aufgefordert, einen Dateinamen für sie einzugeben.

Möchten Sie das Demo nicht speichern, dann drücken Sie beim Erscheinen dieses Dialogfensters die Escape-Taste.

EIN DEMO ANSEHEN

Um ein aufgezeichnetes Demo abzuspielen, wählen Sie die Option "View Demo" vom Descent-Hauptmenü. Markieren Sie ein Demo auf der "Select Demo"-Liste (Demo wählen), und drücken Sie [ENTER] oder klicken Sie einen Steuerknopf an, um die Datei zu öffnen. Möchten Sie eine Datei löschen, markieren Sie sie, und drücken Sie [Strg] + [D].

Während des Abspielens stehen Ihnen die folgenden Funktionen und Knöpfe zur Verfügung:

↑	Abspielen	Shift + ←	Schnellrücklauf
↓	Stop	Shift + →	Schnellvorlauf
←	In Einzelbildern zurück	Ctrl + ←	Zum Anfang des Demos
→	In Einzelbildern vor	Ctrl + →	Zum Ende des Demos

Die Demos zeichnen auch den Übergang von einem Level zum nächsten auf; die Fluchtsequenzen werden beim Abspielen jedoch übersprungen.

Demo-Dateien werden im Descent-Unterverzeichnis mit der Erweiterung .DEM gesichert. Demo-Dateien (.DEM-Dateien) können nach Belieben weitergegeben werden.

BILDSCHIRME FOTOGRAFIEREN

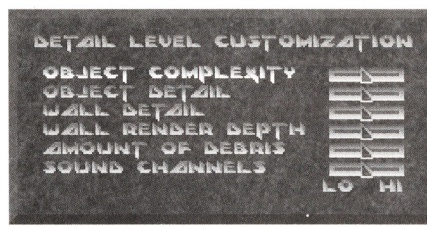
Sie können jeden beliebigen Bildschirm in Descent fotografieren (sozusagen einen "Schnappschuß" davon machen), indem Sie auf dem jeweiligen Schirm die Taste "Print Screen" (Bildschirm ausdrucken) drücken. Jeder Bildschirm, den Sie auf diese Weise festhalten, wird in einer .PCX-Datei in Ihrem GAMES\DESCENT-Unterverzeichnis gespeichert. Wenn Sie die Taste "Print Screen" drücken, flackert das Lämpchen Ihrer Festplatte kurz auf, um anzuzeigen, daß der Bildschirm aufgenommen wird. Außerdem erscheint eine Meldung auf dem Schirm.

Um einen aufgenommenen Bildschirm anzusehen, müssen Sie Descent verlassen. Laden Sie dann ein Mal- oder Zeichnenprogramm, und öffnen Sie die gewünschte .PCX-Datei. Jeder Bildschirm wird unter dem Dateinamen SCREENxx.PCX gesichert (xx = 00 oder eine höhere Zahl; z.B. SCREEN00.PCX, SCREEN01.PCX, SCREEN02.PCX, etc.).

Wenn Sie sich Ihre Bildschirmaufnahmen ansehen möchten, müssen Sie Descent verlassen und ein Programm zum Malen oder Zeichnen laden, das .PCX-Dateien lesen oder sie in einen anderen Dateityp umwandeln kann, der für das Programm lesbar ist. Häufig wandelt das Mal- oder Zeichnenprogramm die .PCX-Dateien automatisch in einen Dateityp um, den es lesen kann. Manchmal müssen Sie jedoch die .PCX-Datei selbst konvertieren. Mal- oder Zeichnenprogramme enthalten oftmals ein separates Konvertierungsprogramm, mit dessen Hilfe Sie Dateien von einem Typ in einen anderen umwandeln können. Wenn Sie weitere Informationen zum Konvertieren und Ansehen von .PCX-Dateien benötigen, die Sie in Descent aufgenommen haben, schlagen Sie bitte in den Unterlagen zu Ihrem Mal- oder Zeichnenprogramm nach. Suchen Sie dort nach Hinweisen zum Lesen und Konvertieren von .PCX-Dateien.

EINSTELLBARE DETAILGENAUIGKEIT

Die Detailgenauigkeit des Spiels kann individuell eingestellt werden, indem Sie zunächst "Options" (entweder vom Hauptmenü oder durch Drücken von [F2] während des Spiels) und dann "Detail Levels" wählen. Individuelle Einstellungen sind möglich, wenn Sie sich für "Custom" entscheiden.



Object Complexity (Objektkomplexität): Dies beeinflußt die Zahl der Polygone, die für Roboter, Spielerschiffe und andere 3D-Objekte benutzt werden. Bei niedrigeren Werten steigt die Spielgeschwindigkeit; die Form vieler Objekte erscheint jedoch stark vereinfacht.

Object Detail (Objektdetail): Legt fest, auf welche Entfernung ein Objekt von einer flachen Schattierung (Flat-shaded) zu einer Form mit strukturellen Einzelheiten (Texture-mapped) wechselt. Wenn Sie diese Gleitleiste niedriger einstellen, erscheinen die Roboter selbst auf geringe Entfernung noch relativ zweidimensional.

Wall Detail (Mauer-Einzelheiten): Auch hier geht es um den Unterschied zwischen Flat-shaded und Texture-mapped. Außerdem wird das Verhältnis Genauigkeit/Geschwindigkeit des Texture-Mappers beeinflußt. Wenn Ihnen bei einer gewissen Entfernung "gleitende" oder "hüpfende" Strukturen auffallen, ist der Wert zu niedrig eingestellt.

Wall Render Depth (Mauer-Renderingtiefe): Damit verändern Sie die maximal erkennbare Entfernung. Bei niedrigen Werten steigt die Geschwindigkeit von Descent, doch es erscheinen dann einfache "Mauern" in langen Gängen. Diese Hindernisse haben keinen Einfluß auf Waffen oder andere Objekte, sondern nur auf Ihre Sicht.

Amount of Debris (Trümmermenge): Mit dieser Gleitleiste legen Sie fest, wie viele Trümmer entstehen, wenn ein Roboter explodiert. Wählen Sie einen niedrigen Wert, um in harten Gefechten weniger "Müll" anzuhäufen.

Sound Channels (Soundkanäle): Neben den Abbildungsarten können auch die Soundeffekte eine gewisse Auswirkung auf die Geschwindigkeit Ihres Spiels haben. Mit dem Gleitregler legen Sie die Höchstzahl von Soundeffekten fest, die gleichzeitig abgespielt werden können.

NETZWERKSPIEL

NETZWERKANFORDERUNGEN

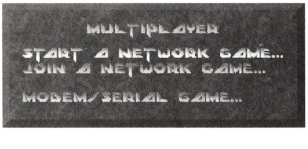
Descent wurde für den Betrieb auf einem Novell-Netzwerk mit IPX-Protokoll entwickelt. Um das IPX-Protokoll auf Ihrem an ein Lokalnetz (LAN) angeschlossenen PC zu benutzen, müssen Sie neben den Treibern für Ihre spezielle Netzwerkkarte den IPX.COM-Treiber von Novell laden.

Um eine optimale Leistung des Netzwerkspiels zu erzielen, sollten die Spieler über dasselbe lokale Netzwerk verbunden sein, damit Ihre Datenpakete ohne Zwischenschaltung von Routern weitergeleitet werden können. Befinden sich alle Spiele auf demselben Subnetzwerk, werden Router und Server wahrscheinlich sogar kaum benötigt.

EINSTELLEN EINES SPIELS

Descent unterstützt bis zu 4 parallele Netzwerkspiele über einen einzigen Anschluß. Wenn Sie mehr als 4 Spiele auf einem einzigen LAN betreiben müssen, können die beteiligten Spieler die "-socket"-Option benutzen, um zu einer anderen Anschlußnummer zu wechseln (z.B. C:>Descent -socket#). Descent verwendet eine Standard-Anschlußnummer von 5100(Hex). Die "-socket"-Option fügt dieser Grundzahl einen bestimmten Wert hinzu. "-socket 1" würde Descent zum Beispiel anweisen, Anschluß 5101(Hex) zu benutzen. Diese Option kann auch dazu verwendet werden, eventuelle Konflikte mit anderen Netzwerkdiensten zu vermeiden.

Um ein Netzwerkspiel vorzubereiten, wählen Sie "Multiplayer" (Mehrere Spieler) vom Hauptmenü.



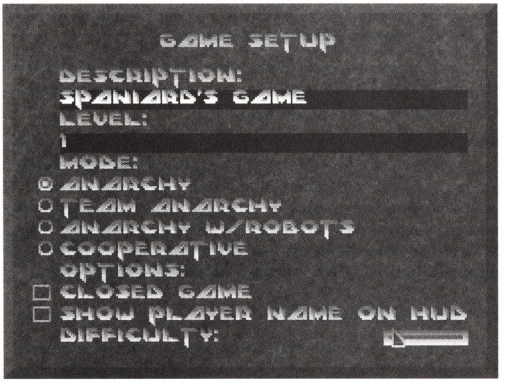
Eine Person muß vom Multiplayer-Menü die Option "Start A Netgame Game" (Netzwerkspiel starten) wählen, um die Parameter für das Spiel einstellen zu können.

"Mission" läßt Sie entscheiden, welcher Einsatz aufgerufen werden soll.

"Description" (Beschreibung) enthält einen Namen, den die anderen Spieler in ihrem Menü "Join A Network Game" (An einem Spiel teilnehmen) sehen.

"Level" kann jeder gültige Level für die Mission sein, die Sie geladen haben. Das Spiel beginnt auf dem gewählten Level und kann auf andere Levels übergehen, wenn Sie weiter fortschreiten.

"**Mode**" **(Modus)** legt fest, welche Art von Spiel gestartet wird:



• "**Anarchy**" **(Anarchie)** ist ein Kampf gegen die anderen Spieler, bei dem es darum geht, möglichst viele von ihnen zu eliminieren (bis zu 8).

• "**Team Anarchy**" wird fast genauso gespielt wie "Anarchy", jedoch in Teams. Der nächste Bildschirm nach der Wahl dieser Option ist der Teamauswahlschirm (Team Selection). Die Teamnamen können in den Textfeldern geändert werden. Um einen Spieler oder eine Spielerin in das andere Team einzuteilen, markieren Sie den jeweiligen Namen und drücken [ENTER]. Die Schiffe des 1. Teams sind blau, die des 2. Teams rot. Drücken Sie [ESC], wenn Sie mit den Teams einverstanden sind und das Spiel beginnen wollen. Bis zu 8 Spieler können hier teilnehmen.

• "**Anarchy with robots**" **(Anarchie mit Robotern)** ist dem "Anarchy"-Modus ebenfalls sehr ähnlich, doch es gibt hier Roboter, die jeden Spieler umbringen, den sie finden können. Das Ziel besteht auch hier darin, möglichst viele Gegenspieler zu vernichten und Punkte dafür zu sammeln. An diesem Spiel können maximal 4 Personen teilnehmen.

• "**Cooperative Mode**" **(Im kooperativen Modus)** schließen Sie sich mit den übrigen Spielern zusammen und versuchen, alle Roboter in der Mine zu zerstören und den Level abzuschließen. Hier sammeln Sie Punkte, indem Sie die Roboter töten, die Geiseln befreien und aus der Mine fliehen, nachdem Sie die Steuerzentrale des Levels vernichtet haben. Auch in diesem Modus können 4 Spieler teilnehmen.

Die Option "**Closed game**" **(Geschlossenes Spiel)** legt fest, ob nach Spielbeginn noch Teilnehmer einsteigen können. Ist die Option eingeschaltet, sind nur die Spieler zugelassen, die von Anfang an gewählt waren. Hinweis: Spieler, die von Anfang an dabei waren, können das Spiel zwischendurch verlassen und später wieder einsteigen.

"**Difficulty**" **(Schwierigkeitsgrad)** bestimmt mehrere Faktoren, wie z.B. die Aufmerksamkeit und Gefährlichkeit der Roboter und die Countdowns vor der Zerstörung der Mine. Je weiter rechts der Regler steht, desto härter ist das Spiel.

Nachdem die Parameter festgelegt sind, drückt der Spieler, der das Netzwerkspiel startet, die [ENTER]-Taste. Daraufhin erscheint ein Bildschirm, auf dem die Mitspieler gewählt werden können. Der Name jedes Netzwerkspielers, der auf dem "Join A Network Game"-Schirm Ihr Spiel wählt, erscheint auf der Liste. Wenn Sie die Vorgabe akzeptieren, werden alle Spieler gewählt, die sich anschließen möchten. Sie können jedoch Namen abwählen, indem Sie das Kreuz aus dem Kästchen neben dem jeweiligen Namen entfernen. Nachdem Sie Ihre Spieler ausgesucht haben, können Sie die Action starten, indem Sie [ENTER] drücken.

EINSTIEG IN EIN NETZWERKSPIEL

Alle anderen Spieler steigen in ein Netzwerkspiel ein, indem Sie vom Hauptmenü "Multiplayer" und auf dem Multiplayer-Menü die Option "Join A Network Game" (An einem Netzwerkspiel teilnehmen) wählen. Daraufhin erscheint ein Menü mit aktuellen Netzwerkspielen für den jeweiligen Anschluß. Unter jedem Spiel sind der momentane Level, die Zahl der Teilnehmer und der Spielstatus aufgeführt. Spielstatus kann folgendes bedeuten:

• Ist ein Spiel als "**FORMING**" **(Im Aufbau)** markiert, heißt das, daß der startende Spieler sich auf dem Spielerauswahlbildschirm befindet und Sie noch einsteigen können.

• Ist ein Spiel mit der Angabe "**OPEN**" **(Offen)** versehen, dann hat es zwar schon angefangen, Sie können sich jedoch trotzdem noch beteiligen, da es sich entweder nicht um ein geschlossenes Spiel handelt oder Sie zuvor bereits angeschlossen waren und wieder einsteigen können.

• Ist ein Spiel "**CLOSED**" **(Geschlossen)**, gibt es keine Möglichkeit, noch daran teilzunehmen. Es handelt sich entweder um ein geschlossenes Spiel, oder die maximale Anzahl an Teilnehmern ist bereits erreicht.

• Bei einem Spiel mit dem Vermerk "**BETWEEN LEVELS**" **(Zwischen Levels)** eilen die Teilnehmer gerade zum Rettungstunnel. Sie können nicht in ein Spiel einsteigen, das sich zwischen zwei Levels befindet. Sie haben in diesem Fall jedoch die Möglichkeit, im Menü "Join A Network Game" zu warten, bis der Spielmodus zu "OPEN" wechselt und Sie sich anschließen können.

Falls Sie ein Netzwerkspiel verlassen, gleichgültig aus welchem Grund, können Sie normalerweise später wieder einsteigen. Sie verlieren zwar gesammelte Gegenstände, behalten jedoch Ihre Schiffsfarbe und Punktzahl, es sei denn, Sie sind so lange fort gewesen, daß jemand

anders Ihren Platz eingenommen hat. Achten Sie darauf, daß Sie das Spiel von demselben Computer aus wieder aufnehmen und denselben Pilotennamen verwenden, damit das Spiel Sie als früheren Teilnehmer erkennen kann.

Der Spieler, der das Spiel gestartet hat, kann ebenfalls zwischendurch aus- und wieder einsteigen. Es gibt keine besonderen Beschränkungen für diese Person, abgesehen von der anfänglichen Auflage, die Parameter des Spiels festzulegen.

NETZWERK-PROBLEMLÖSUNGEN

Wenn Sie versuchen, "Start A Network Game" (Netzwerkspiel starten) oder "Join A Network Game" (An einem Netzwerkspiel teilnehmen) zu wählen, und eine Fehlermeldung erhalten, die Ihnen mitteilt, daß Ihre IPX-Treiber nicht korrekt geladen sind, vergewissern Sie sich, daß Ihr Computer genügend konventionellen Speicher zur Verfügung hat. Descent verwendet zwar DOS-Erweiterungsspeicher, um Probleme zu vermeiden, Sie benötigen jedoch ausreichend konventionellen Speicher für Netzwerk-Puffer. Überprüfen Sie auch, ob Ihr IPX.COM- und die übrigen Netzwerktreiber korrekt geladen sind. Sie können dies testen, indem Sie sich in einen Netzwerk-Server einloggen (falls verfügbar).

Außerdem können Sie es mit einer anderen Anschlußnummer versuchen. Es ist möglich, daß eine andere Anwendung auf Ihrem Computer auf Anschluß 5100Hex zugreift und Descent daran gehindert wird, seine eigene Netzwerkverbindung zu öffnen. Probieren Sie hohe Werte für die Anschlußoption aus, und prüfen Sie, ob Ihre Probleme dadurch behoben werden.

Während des Spiels kann es gelegentlich vorkommen, daß Sie eine Meldung erhalten, in der Ihnen mitgeteilt wird, daß Ihrer Netzwerkkarte Pakete anderer Spieler fehlen. Dies kann durch eine langsame Netzwerkkarte, ein stark beanspruchtes Netzwerk oder Softwarekonflikte innerhalb Ihres Systems verursacht werden. Falls Sie eine solche Meldung erhalten, können Sie zwar wieder in das Spiel einsteigen und es noch einmal probieren, Sie sollten das Problem jedoch nicht völlig ignorieren, da es mit großer Wahrscheinlichkeit erneut auftreten wird. Es gibt folgende mögliche Ursachen für verlorene Pakete bei Netzwerkspielen:

• Zu viele Spieler für ein viel benutztes Lokalnetz (LAN). Für Hochleistungsnetzwerke und schnelle Computer liegt das Maximum bei 8 Spielern. Ihr eigenes Netz oder Ihre Computerkonfiguration können eventuell nur 4 bis 6 Spieler zuverlässig unterstützen.

• Eine schlechte LAN-Karte. Einige Karten verlieren IPX-Pakete auch ohne Überlastung oder Interferenz von außen. Wenn Sie den Eindruck haben, daß Ihre LAN-Karte Probleme verursacht, wechseln Sie sie aus, und probieren Sie eine andere Karte.

• Softwarekonflikte. Andere geladene Treiber können Probleme mit den Netzwerk-Interrupts verursachen. Diese sind nicht unbedingt offensichtlich, wenn andere LAN-Funktionen genutzt werden, die nicht auf IPX zugreifen oder eine eingebaute Fehlerprüfung bzw. einen Wiederholungsvorgang haben. Deaktivieren Sie nicht benötigte Treiber in Ihrer CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Datei, um festzustellen, ob das Problem damit behoben wird.

• Router-Probleme. Wenn Spieler auf entgegengesetzten Seiten eines Routers an einem Netzwerkspiel teilnehmen, kann das zum Verlust von Paketen und anderen Verzögerungen führen. Wir empfehlen, das Spiel nicht auf diese Art zu betreiben, da dies eine Systemüberlastung des Routers nach sich zieht, die andere Benutzer des LAN stören kann. Wenn Sie das Spiel mit einer Netzwerkverbindung fortsetzen, die durch eines dieser Probleme beeinträchtigt wird, kommt es wahrscheinlich zu unvorhergesehenen Störungen im Spiel, noch bevor eine Fehlermeldung erscheint.

NETZWERK-FEATURES

Dem Netzwerkspieler stehen verschiedene Funktionen zur Verfügung, die es in normalen Spielen für einen Teilnehmer nicht gibt. Sie werden im folgenden kurz beschrieben:

Kameraden-Identifikation [F6] - Ist diese Funktion aktiviert, wird der Name eines Kameraden angezeigt, der sich in Ihrer Sichtweite befindet. Mit [F6] schalten Sie die Funktion ein oder aus.

Abschußliste [F7] - Sie können die Liste Ihrer Abschüsse im unteren Abschnitt Ihres Bildschirms erscheinen oder verschwinden lassen, indem Sie [F7] betätigen. Bei einem Netzwerkspiel in Teams wechselt die Angabe zwischen den Abschüssen des Spielers selbst, seines Teams und dem deaktivierten Status. Im kooperativen Modus erscheint statt dessen die Punktzahl.

Netzwerknachricht senden [F8] - Wenn Sie F8 drücken und einen Text eingeben (sowie zum Abschicken [ENTER] drücken), wird diese Nachricht an alle anderen Teilnehmer des Spiels gesendet. Beginnen Sie Ihre Nachricht mit einigen Buchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt, wird sie nur an Mitspieler mit dem entsprechenden Namen gesendet. Möchten Sie beispielsweise eine private Nachricht an "Scourge" schicken, dann geben Sie folgendes ein: "Scourge: Deine Zeit ist gekommen!". Wenn Sie jedoch "S: Du bist so gut wie tot!" eingeben, wird die Nachricht an alle Spieler weitergegeben, deren Name mit "S" anfängt (z.B. Scourge, Stefan, Sabine, etc.). Existiert ein eingegebener Name nicht, wird die Nachricht nicht abgeschickt. Im Modus "Team Anarchy" können Sie Nachrichten mit "1:" oder "2:" beginnen und so an Team 1 (Blau) oder Team 2 (Rot) schicken.

Nachrichten-Makros [Shift] + [F9] bis [Shift] + [F12] - Mit Hilfe der Makro-Tasten können Sie provozierende Sprüche an Ihre Gegner festlegen. Um ein Makro zu erstellen oder zu ändern, drücken Sie [Shift]-[F9] bis [Shift]-[F12], geben Sie eine Nachricht ein, und drücken Sie dann [ENTER], um sie zu speichern.

Nachrichten-Makros senden [F9] bis [F12] - Um eine Provokation abzuschicken, drücken Sie eine der Funktionstasten [F9] bis [F12]. Die Makros werden für jeden Spieler separat gespeichert, so daß Sie sie nur in Ihrem ersten Spiel festlegen müssen. Auch bei den Makros besteht die Möglichkeit, mit Hilfe eines Doppelpunkts Nachrichten an bestimmte Spieler zu adressieren.

REGELN FÜR DAS NETZWERKSPIEL

Beim Spiel mit mehreren Teilnehmern gelten einige zusätzliche Regeln:

• Wenn Sie in einem Netzwerkspiel eine Sekundärwaffe abfeuern, wird in einem anderen Teil der Mine willkürlich ein neues Power-Up dieser Art erstellt, so daß die Gesamtzahl dieser Waffen im Spiel immer konstant bleibt. Taucht also vor Ihrem Schiff plötzlich eine Waffe auf, haben Sie einfach Glück gehabt! Ersatz-Power-Ups werden auch geschaffen, wenn die Wirkung einer Unverwundbarkeits- bzw. Tarnvorrichtung nachläßt. Die einzigen Sekundärwaffen, die nicht ersetzt werden, sind Erschütterungsraketen. Diese Regel gilt nicht für kooperative Spiele.

• Wenn Sie in einem Netzwerkspiel ein Menü aufrufen, wird die Handlung nicht (wie beim Spiel mit einem Teilnehmer) unterbrochen. Während Sie sich im Menü befinden, kann Ihr Schiff von Ihren Gegnern angegriffen werden. Es empfiehlt sich daher, sich ein ruhiges Plätzchen als Versteck zu suchen, wenn Sie die Karte studieren oder Ihre Steuerung neu konfigurieren müssen. Werden Sie in einer solchen Situation angegriffen, oder tritt ein anderes wichtiges Ereignis ein, wird das Menü sofort abgebrochen, damit Sie sich dem Problem widmen können.

• Nachdem Sie einen Level abgeschlossen haben, gibt es eine Wartezeit, während die anderen Spieler versuchen, aus der Mine zu fliehen. Kein Spieler darf die nächste Mine betreten, bis alle die vorherige beendet haben, damit niemand den Vorteil hat, als erster die Power-Ups im neuen Level einzusammeln. Wenn Sie während der Countdown-Sequenz frühzeitig die Mine verlassen, müssen Sie möglicherweise bis zu 60 Sekunden lang auf die anderen Spieler warten, die ebenfalls entkommen, durch den Rettungstunnel fliegen und ihre Abschußliste betrachten müssen. Wenn Sie nicht so lange warten möchten, können Sie das Netzwerkspiel verlassen, indem Sie auf diesem Bildschirm [ESC] drücken.

• Eingesammelte Waffen-Power-Ups werden in Netzwerkspielen nicht ersetzt. Falls es beispielsweise nur eine Fusionskanone in der Mine gibt und jemand anders sie bereits gefunden hat, kommen Sie nur an sie heran, indem Sie diese Person töten. Wenn Sie einen Gegenspieler umbringen, läßt dieser seine Waffen fallen, und Sie können sie an sich nehmen.

SPIEL ÜBER MODEM/DIREKTVERBINDUNG

HINWEISE ZUM BETRIEB VON DESCENT ÜBER MODEM ODER DIREKTVERBINDUNG

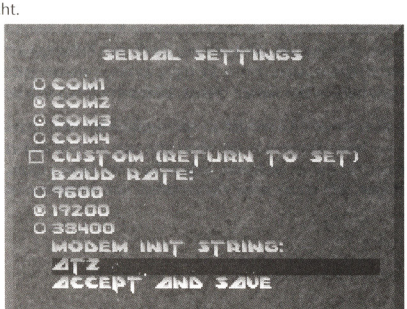
Sie können Descent über Modem oder Direktverbindung betreiben. Die Informationen zum Netzwerkbetrieb treffen auch für Modem- und Null-Modem-Spiele zu, obwohl sich der Start eines neuen Spiels geringfügig unterscheidet, da hier nur zwei Spieler teilnehmen. Dieser Abschnitt beschreibt, inwiefern sich die Direktverbindung vom Netzwerkspiel unterscheidet.

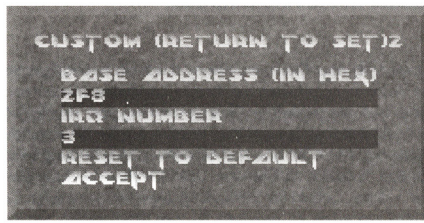
SPIELSTART

Sie finden alle Optionen zum Spiel über Modem/Direktverbindung im Multiplayer-Menü (Spiel mit mehreren Teilnehmern). Wählen Sie dazu "Modem/Serial Game" (Modemspiel/Direktverbindung).

Bevor Sie eine Funktion in diesem Menü (Serial Game) aktivieren, sollten beide Spieler Ihre COM-Port-Einstellungen überprüfen. Diese Einstellungen werden für alle zukünftigen Spiele gesichert, wenn sie das erste Mal festgelegt werden.

Hinweis: Spielen Sie Descent über ein Null-Modem-Kabel, muß für beide Computer dieselbe Baudrate im Menü "COM Settings" eingestellt sein. Modemspiele dagegen erfordern dies nicht.





Für alle, die mit Direktverbindungen vertraut sind, dürften die COM-Einstellungen keine Schwierigkeiten bereiten. Hat Ihr System einen 16450 UART-Chip, sollten Sie eine Baudrate von 9600 bzw. 19200 wählen. Je höher Ihre Baudrate, desto besser läuft das Spiel im seriellen Modus ab. Haben Sie einen 16550 UART-Chip, können Sie eine Baudrate von 38400 wählen, um die höchste Spielleistung zu erzielen. Diese Wahl legt lediglich die Kommunikationsrate zwischen Ihrem Computer und dem Modem fest, falls ein Modem benutzt wird. Zwar unterstützen viele Modems keine Baudraten über 14400, aber es ist dennoch besser, eine Baudrate von 38400 zu wählen, falls Ihr UART-Chip diese unterstützt, da das Programm dann schneller mit dem Modem kommunizieren kann und die Bildfolgefrequenz erhöht wird. Sollten Sie nicht sicher sein, welchen UART-Typ Ihr Computer benutzt, können Sie die Baudrate 38400 einfach ausprobieren, und das Programm teilt Ihnen dann gegebenenfalls mit, daß es keinen 16550 UART-Chip findet.

Descent erfordert ein Modem mit mindestens 9600 Baud, das ein Fehlerkorrektur-Protokoll unterstützt (am besten v.42bis). Datenkomprimierung ist ebenfalls wünschenswert und sollte im Modem aktiviert werden. Das Modem sollte auf einen Absturz in der DTR-Steuerzeile durch Auflegen reagieren. Bei den meisten modernen Modems sind diese Einstellungen bereits vorgegeben.

Wenn die Modem-Parameter, die Sie für andere Funktionen (z.B. Anrufen von Online-Diensten) nutzen, bei Baudraten von 9600 oder darüber eine gute Leistung erbringen, müßten Sie für Descent ohne eine besondere Initialisierung auskommen, und ATZ dürfte genügen. Ist Ihr gespeichertes Modemprofil ein wenig ausgefallener, können Sie die Initialisierung AT&F1 benutzen, die bei den meisten Modems die Standardeinstellungen neu aktiviert. In den meisten Fällen sind diese geeignet, um Descent reibungslos zu betreiben.

HERSTELLEN EINER DIREKTVERBINDUNG

Schritt 1

Sie starten ein Descent-Spiel über Direktverbindung durch ein zweistufiges Verfahren. Zunächst muß eine Verbindung zwischen den beiden beteiligten Computern hergestellt werden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Direktverbindung über ein Null-Modem-Kabel oder Modem (und Telefonleitung). Je nach Ihrer Wahl stellen Sie die Verbindung auf unterschiedliche Weise her. Wenn Sie eine Null-Modem-Spielverbindung herstellen, müssen beide Spieler die Option "Establish Null-Modem Link" (Direktverbindung einrichten) vom Menü "Serial Game" wählen. Sobald die Verbindung zwischen den beiden Computern über das Null-Modem-Kabel hergestellt ist, gelangen Sie zum Menü zurück, wo Ihnen weitere Optionen zur Verfügung stehen sollten. Falls keine Verbindung erzielt wurde, prüfen Sie die seriellen Parameter beider Modems. Die Baudrate muß auf beiden Seiten gleich sein, damit die Kommunikation funktionieren kann. Ist die Verbindung hergestellt, muß ein Computer als Sender, der andere als Empfänger benannt werden. Dies ist auf dem Menü zwar nicht sichtbar, doch wenn Sie "Start Game" (Spiel starten) wählen, erscheint nur auf einem Computer die Aufforderung, die Spieleinstellungen vorzunehmen.

Falls Sie ein Modemspiel starten, muß einer der Spieler die Option "Dial Modem" (Modem anrufen) vom Menü "Serial Game" (Serielles Spiel) wählen, der andere "Answer Modem" (Modem beantworten). Der einfachste Weg, dies zu koordinieren, besteht darin, zuvor zu entscheiden, wer senden und wer empfangen soll. Der Empfänger wählt dann "Answer Modem" und wartet, bis das Telefon klingelt. Nachdem die Verbindung zwischen den beiden Modems hergestellt ist, kehren Sie zum Menü "Serial Game" zurück und finden dort weitere Optionen.

Schritt 2

Die zweite Phase der Vorbereitung eines Spiels über Modem/Direktverbindung besteht im Betreiben des Spiels. Dies ist erst möglich, wenn Sie die Computerverbindung über Modem oder Null-Modem-Kabel hergestellt haben. Ist die Option "Start Game" (Spiel starten) nicht auf dem Menü zu sehen, überprüfen Sie bitte Ihre Einstellungen, und versuchen Sie es erneut. Die blau markierte zweite Zeile des Menüs hilft Ihnen zu erkennen, ob die Verbindung besteht oder nicht. Lautet die Zeile "Not currently connected" (Momentan nicht verbunden), müssen Sie eine der drei Optionen wählen ("Establish Null-Modem" - Nullmodem anschließen, "Dial" - Anrufen oder "Answer" - Beantworten), bevor Sie ein Spiel starten können.

Sobald Sie "Start Game" wählen, wartet einer der Computer darauf, daß der andere das Spiel beginnt. Der Spieler an diesem anderen Computer erhält ein Menü mit Spieloptionen, wie z.B. "Start Level" (Anfangslevel) und "Game Mode" (Spielmodus). Wird ein Modem

verwendet, nimmt der Spieler, der angerufen hat, diese Einstellungen vor. Bei einem Spiel über eine Direktverbindung wird willkürlich festgelegt, wer die Einstellungen wählt. Anschließend erscheinen beide Spieler in der Mine, und das Spiel beginnt.

Ist das Spiel beendet, oder entscheidet sich einer der Spieler, es zu verlassen, gelangen beide zum Menü "Serial Game" zurück. Die Kommunikationsverbindung ist jedoch weiterhin aktiv. Möchten Sie ein anderes Spiel starten, beispielsweise mit anderen Einstellungen oder einem anderen Anfangslevel, wählen Sie einfach erneut "Start Game". Möchten Sie die Modem- oder Null-Modem-Verbindung abbrechen, wählen Sie "Close Link".

ABBRUCH EINER DIREKTVERBINDUNG

Vergessen Sie nicht, die Optionen "Close Link" (Verbindung abbrechen) zu wählen oder das Menü "Serial Game" zu verlassen, wenn Sie ein Modemspiel beenden möchten. Andernfalls bleibt die Verbindung zwischen ihrem Modem und dem Ihres Mitspielers bestehen (und Ihre Telefonrechnung schnellt in die Höhe)!

MODEMSPIEL-FEATURES

• Beim Modemspiel haben die Spieler die Möglichkeit, einander Nachrichten zu schicken, solange sie verbunden, aber nicht im Spiel sind. Wählen Sie dazu "Send Message" (Nachricht schicken) vom Menü "Serial Game". (Diese Option ist nur verfügbar, wenn eine Verbindung besteht.) Dies ist besonders nützlich, wenn Sie nur über einen Telefonanschluß verfügen und sich beim Festlegen der Bedingungen des Spiels verständigen müssen.

• Ein weiteres Feature ist die automatische Mitteilung, daß ein Spiel gestartet wird. Wählt Spieler A die Startoption, Spieler B jedoch nicht, wird B darauf hingewiesen, daß sein Mitspieler startbereit ist, und erhält die Option, das Spiel zu beginnen. Ist Spieler B nicht startbereit, wird Spieler A benachrichtigt.

• Das Menü "Dial" (Anrufen) im Menü für serielle Spiele enthält ein kleines Telefonbuch. Darin können Sie die Namen und Telefonnummern von bis zu acht Ihrer häufigsten Gegner speichern. Um Eintragungen im Telefonbuch zu ändern, gehen Sie zum Menü "Dial", und aktivieren Sie dort die Option "Edit Phonebook".

PROBLEMLÖSUNGEN FÜR DAS MODEMSPIEL

• Ist Ihre Bildfolgefrequenz bei Modemspielen niedriger als bei normalen Spielen, versuchen Sie es im Menü "Com Setup" (Kommunikations-Setup) mit einer höheren Baudrate. Je niedriger die Baudrate, desto mehr Zeit wendet der Computer dafür auf, Daten an den seriellen Port zu übertragen, und desto niedriger ist die Bildfolgefrequenz des Spiels. Falls möglich, rüsten Sie Ihren Computer mit einem verbesserten 16550 UART-Chip aus, der Übertragungsgeschwindigkeiten von bis zu 38400 ermöglicht.

• Wenn Ihr Programm mit der Meldung "Waiting for Opponent" (Warte auf Gegner) hängenbleibt, kann dies auf ein Versagen der Verbindung hindeuten (z.B. Fehler aufgrund von zu hohen Baudraten, Interferenz mit dem Null-Modem-Kabel oder nicht korrigierte Fehler in der Modemverbindung). Allerdings kann es in vielen Situationen auch ganz normal sein, daß beim Erscheinen dieses Bildschirms eine längere Pause eintritt. Dies geschieht beispielsweise, nachdem ein Level abgeschlossen wurde. Verläßt ein Spieler die Mine bei einem Countdown frühzeitig, muß das Spiel warten, bis auch der andere Spieler geflohen ist oder getötet wird, bevor es weitergehen kann. Da der Countdown bis zu 40 Sekunden lang sein kann und die Sequenz des Fluges durch den Rettungstunnel einige weitere Sekunden in Anspruch nimmt, falls sie nicht abgebrochen wird, bedeutet eine Wartezeit von 60 Sekunden oder mehr auf diesem Bildschirm noch nicht, daß es Probleme gibt. Wenn Sie jedoch zu Beginn eines Modemspiels oder bei der Herstellung einer Verbindung mehr als 5 bis 10 Sekunden auf Ihren Gegner warten müssen, deutet dies durchaus auf Schwierigkeiten hin.

• Falls bei der Direktverbindung mehrere Fehler auftauchen, informiert Sie das Programm durch ein Dialogfenster auf dem Bildschirm. Dies ist eine Warnung an Sie, daß Sie die serielle Hardware in Ihrem Computer wahrscheinlich mit zu hohen Geschwindigkeitsraten betreiben. Behalten Sie nach dieser Meldung die ursprüngliche Baudrate bei, gehen Sie das Risiko ein, wichtige Informationen eines Spielers an den anderen zu verlieren, was zu unvorhersehbaren Reaktionen des Programms führen kann. Es empfiehlt sich daher, die Baudrate im Menü "COM Setup" zu verringern oder Ihren PC mit einem besseren UART-Chip auszurüsten.

BEFEHLSZEILENOPTIONEN

Die folgenden DOS-Befehlszeilenoptionen können verwendet werden, wenn Sie Descent laden. Geben Sie hinter DESCENT die jeweilige Option ein, und drücken Sie dann [ENTER], um das Spiel zu starten (z.B. DESCENT -CyberMaxx).

-CyberMaxx	Aktiviert CyberMaxx-Helmanzeige
-MaxxTrak <n>	Aktiviert CyberMaxx-Helmverfolgung über COM-Port n
-VFX	Aktiviert VFX-Helm
-VFXTrak	Aktiviert VFX-Helmverfolgung (VFX1.COM muß resident sein)
-VFXMono	Aktiviert monoskopische Darstellung des VFX-Helms
-Volume <v>	Stellt Sound-Lautstärke auf v ein (v = Wert zwischen 1 und 100)
-Socket <n>	Ändert den IPX-Anschluß bei Netzwerkspielen (n ist ein Zahlenwert)
-LowMem	Reduziert die Detailgenauigkeit der Animationen, um bei langsameren Geräten eine bessere Leistung zu erzielen
-Verbose	Ruft technische Unterstützung auf
-NoSound	Deaktiviert Soundtreiber
-NoMemCheck	Deaktiviert Speicheranforderungstest
-NoLoadPats	Deaktiviert Laden von Programmteilen bei Gravis UltraSound
-NoNetwork	Deaktiviert Netzwerktreiber
-NoSerial	Deaktiviert serielle Treiber
-NoJoystick	Deaktiviert Joystick
-NoMouse	Deaktiviert Maus
-NoDosCheck	Ignoriert Ergebnisse des DOS-Version-Checks. Evtl. erforderlich für Benutzer von DR DOS.
-NoMusic	Deaktiviert die Musik. Soundeffekte bleiben eingeschaltet.
-NoCyberman	Deaktiviert Cyberman

FRAGEN UND ANTWORTEN

Gleichgültig, mit welcher Computerkonfiguration Sie spielen, sollten Sie grundsätzlich keine Probleme mit Descent haben. Für den Fall, daß es doch einmal Schwierigkeiten gibt, hier ein paar Tips.

ALLGEMEINE PROBLEME

F: Ich habe einen Gateway 2000 P75. Bei Descent sind die Farben völlig durcheinander. Was kann ich da machen?
A: Booten Sie Ihren Computer neu, und gehen Sie in Ihr Bios-Setup. Suchen Sie dort nach der Option "VGA Palette Snoop", und schalten Sie sie aus. Damit sollte das Problem behoben sein.

F: Descent läuft auf meinem Computer sehr langsam, vor allem bei größeren Kämpfen. Was kann ich dagegen tun?
A: Stellen Sie die Detailgenauigkeit niedriger ein. Nutzen Sie auch [F3] und die Tasten [+]/[-], um die Größe Ihres Spielfensters zu ändern. Vielleicht hilft es auch, wenn Sie über die Menüs "Options"/"Detail"/"Custom" die Zahl der verfügbaren Soundkanäle verringern.

F: Ich habe das Spielfenster verkleinert und eine niedrige Detailstufe gewählt, aber Descent läuft immer noch sehr langsam. Was kann ich noch tun?
A: Prüfen Sie Ihre Soundkarten-Einstellungen, indem Sie das Descent-Setup-Programm betreiben. Falsche Einstellungen können eine erhebliche Verlangsamung des Spielablaufs nach sich ziehen. Um auf das Setup-Programm zuzugreifen, gehen Sie in das Unterverzeichnis GAMES\DESCENT, geben SETUP ein und drücken [ENTER].

F: Die Wände in meinem Spiel scheinen in der Entfernung zu hüpfen. Und warum erscheint eine farbige Wand mitten in meinen Tunnels?
A: Dies kann vorkommen, wenn die Detailgenauigkeit unter dem höchsten Wert liegt.

F: Mein Computer hat 4 MB RAM. Wie kann ich das Spiel beschleunigen und die Festplattenzugriffszeit reduzieren?
A: Wenn Sie über weniger als 8 MB RAM verfügen, sollten Sie versuchen, ein Disk-Cache zu betreiben (sogar mit nur 256 KB). Dies kann erhebliche Auswirkungen auf das Spiel haben. Geben Sie außerdem zum Laden des Spiels "DESCENT -lowmem" ein, um mit weniger Animationsdetails mehr Tempo zu erzielen. Überlegen Sie sich auch, weiteren Speicher für Ihren Computer anzuschaffen. Jedes zusätzliche MB RAM erhöht die Leistung Ihres Gerätes.

F: Warum stürzt mein Computer während des Spiels ab?
A: Die Ursache dafür könnte ein Soundkartenproblem sein. Laden Sie das Programm mit dem Befehl "DESCENT -nosound". Betreiben Sie das Setup-Programm, und vergewissern Sie sich, daß Ihre Soundkarten-Einstellungen korrekt sind. Falls Sie im Setup-Programm beim Testen der digitalen Sound- oder Musikeffekte nichts hören, probieren Sie die Option "Auto

Detect Sound Hardware" (Sound-Hardware automatisch bestimmen). Hilft auch das nicht, schlagen Sie bitte im Handbuch zu Ihrer Soundkarte den Abschnitt zu Problemlösungen nach, oder rufen Sie den technischen Kundendienst von Interplay an.

F: Warum stürzt mein Computer beim Setup ab, wenn das Programm eine Soundkarte zu bestimmen versucht?
A: Aufgrund von Hardware-Konflikten ist das automatische Bestimmen von Soundkarten manchmal riskant. Wenn Sie Marke, Portadresse, IRQ-Nummer und DMA-Kanal Ihrer Soundkarte(n) kennen, sollten Sie diese Einstellungen manuell vornehmen. Es kann auch zum Absturz des Computers kommen, wenn die automatische Bestimmung aktiviert wird, ohne daß eine Soundkarte installiert ist.

F: Warum höre ich nichts, wenn ich den Sound im Setup teste?
A: Dafür kann es verschiedene Gründe geben. Eventuell haben Sie die falsche Soundkarte gewählt. Es kann auch sein, daß Sie falsche Einstellungen für Portadresse, IRQ-Nummer und DMA-Kanal ausgesucht haben oder die Lautstärke bei Ihren Soundtreibern zu niedrig eingestellt ist (oder auch der Lautstärkeregler auf der Rückseite Ihrer Soundkarte). Schließlich können auch Hardware-Konflikte oder lose Kabel die Ursache sein.

F: Warum hört die Einführungsmusik auf, sobald ich das Hauptmenü erreiche?
A: Wahrscheinlich ist der Regler für die Musiklautstärke im Optionsmenü zu niedrig eingestellt. Alle Optionseinstellungen sind in Ihrer Pilotendatei gespeichert. Wenn das Spiel Ihren Pilotennamen identifiziert, reduziert es die Lautstärke auf eine Stufe, die Sie vielleicht früher einmal festgelegt haben.

F: Warum reagiert mein Joystick nicht auf das Spiel?
A: Vergewissern Sie sich, daß Sie im Menü "Options/Controls" (Optionen/Steuerungen) die Option "Joystick" gewählt haben und daß Ihr Joystick kalibriert ist. Ist Ihr Joystick an Ihre Soundkarte angeschlossen, achten Sie darauf, daß die Joystickport-Überbrückung auf der Karte eingeschaltet ist. Bei einigen Soundkarten ist dies die Standardvorgabe.

F: He! Warum sind einige meiner Power-Ups verschwunden?
A: Manche Power-Ups verschwinden nach etwa fünf Minuten aus dem Spiel. Dies ist jedoch nur bei Erschütterungsraketen, Energie-Power-Ups und Schild-Power-Ups der Fall, die von einem eliminierten Spieler abgeworfen wurden.

F: Warum benimmt sich Descent so komisch, wenn ich es unter Windows betreibe?
A: Man kann Descent zwar unter Windows betreiben, doch ist dies nicht zu empfehlen. Sie werden wahrscheinlich seltsame Verhaltensweisen und langsamere Abläufe beobachten, die mit Timer-Konflikten zusammenhängen. Benutzer von Gravis Ultrasound hören unter Windows möglicherweise keinen Sound.

F: Ich habe einen Thrustmaster WCS an einen Joystick angeschlossen. Wenn ich den Joystick zum Fliegen und die Tasten A und Z für Vorwärts und Rückwärts benutze, kann ich den Flug nicht mehr steuern. Warum nicht?
A: Da diese Geräte Tastatursignale abfangen, fliegt Ihr Schiff eventuell etwas seltsam, wenn Sie gleichzeitig Tasten (wie z.B. A und Z) betätigen. Wenn Sie den WCS oder FLCS benutzen wollen, sollten Sie ihn auch für die Schubsteuerung und zum Gleiten verwenden und auf die Tastatur verzichten.

PROBLEME BEI MODEM- ODER DIREKTVERBINDUNG

F: Warum blockiert mein Spiel während eines Modemspiels oder bei einer Direktverbindung und meldet "Waiting for opponent" (Warte auf Gegner)?
A: Dieser Bildschirm erscheint, wenn Sie in einer explodierenden Mine gestorben oder daraus geflüchtet sind. Falls sich der andere Spieler noch im Flug befindet, müssen Sie eventuell bis zu 60 Sekunden warten. Bleibt Ihr Spiel jedoch länger auf diesem Bildschirm hängen, ist wahrscheinlich eines der folgenden Probleme die Ursache: Ihr Gegner hat technische Schwierigkeiten, Interferenz mit Verbindungskabeln, lose Kabel, zu hohe Baudrate oder Fehler in der Modemübertragung.

F: Warum laufen meine Modemspiele langsamer als meine normalen Einzelspiele?
A: Versuchen Sie es mit einer höheren Baudrate aus dem Menü "COM Settings". Falls Ihr Computer keinen 16550 UART-Chip hat, sollten Sie sich eventuell einen besorgen, um auf 38400 Baud gehen zu können, wenn Sie mit dem Modem verhandeln. Im Abschnitt "Spiel über Modem/Direktverbindung" finden Sie genauere Informationen.

NETZWERKPROBLEME

F: Was soll ich tun, wenn ich eine Fehlermeldung erhalte, die besagt, daß meine IPX-Treiber nicht korrekt geladen wurden?
A: Vergewissern Sie sich zunächst, daß Sie über genügend konventionellen Speicher verfügen. Descent verwendet zwar DOS-Erweiterungsspeicher, um Probleme zu vermeiden, Sie benötigen jedoch ausreichend konventionellen Speicher für Netzwerk-Puffer. Überprüfen Sie auch, ob Ihr IPX.COM- und die übrigen Netzwerktreiber korrekt geladen sind. Sie können dies testen, indem Sie sich in einen Netzwerk-Server einloggen (falls verfügbar).

F: Warum ist mein Netzwerkspiel so langsam und unzuverlässig?
A: Versuchen Sie es mit einem anderen Anschluß. Es ist möglich, daß eine andere Anwendung auf Ihrem Computer Anschluß 5100Hex benutzt und Descent deswegen keine korrekte Netzwerkverbindung herstellen kann. Probieren Sie höhere Werte für die "-socket"-Option aus (z.B. 32 oder 100). Denken Sie jedoch daran, daß Ihr Gegner den gleichen Anschluß verwenden muß wie Sie.

F: Was bedeutet es, wenn Descent mir mitteilt, daß meiner Netzwerkkarte Pakete fehlen?

A: Dies kann an einer langsamen Netzwerkkarte, hoher Belastung des Netzwerks oder Software-Konflikten in Ihrem System liegen. Wenn Sie eine solche Meldung erhalten, können Sie sich dem Spiel erneut anschließen und es noch einmal probieren. Bleibt das Problem weiter bestehen, kann das folgende Gründe haben:

• **Lose Kabel.** Kann jedem passieren. Prüfen Sie die Stecker an der Rückseite Ihres Computers, vor allem diejenigen, die mit Ihrer Netzwerkkarte verbunden sind.

• **Zu viele Spieler.** Zwar können theoretisch bis zu 8 Spieler an einem Spiel teilnehmen, aber vielleicht unterstützt Ihr LAN oder Ihre Computerkonfiguration nur 4 bis 6 Spieler zuverlässig.

• **Eine schlechte Netzwerkkarte.** Einige Karten verlieren IPX-Pakete auch ohne Überlastung oder Interferenz von außen. Wenn Sie den Eindruck haben, daß Ihre LAN-Karte Probleme verursacht, probieren Sie eine Karte von einem anderen Computer.

• **Softwarekonflikte.** Andere geladene Treiber können Probleme mit den Netzwerk-Interrupts verursachen. Diese sind nicht unbedingt offensichtlich, wenn andere LAN-Funktionen genutzt werden, die nicht auf IPX zugreifen oder einen eingebauten Fehlercheck oder Wiederholungsvorgang haben. Deaktivieren Sie nicht benötigte Treiber in Ihrer CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Datei.

• **Router-Probleme.** Wenn Spieler auf entgegengesetzten Seiten eines Routers an einem Netzwerkspiel teilnehmen, kann das zum Verlust von Paketen und zu Verzögerungen führen. Wir empfehlen, das Spiel nicht auf diese Art zu betreiben, da dies eine Systemüberlastung des Routers nach sich zieht, die andere Benutzer des LAN stören kann.

F: Ich habe alles versucht, um mein Problem zu lösen, aber nichts hat geholfen! Was mache ich jetzt?
A: Keine Panik! Lesen Sie den Abschnitt "Kundendienst" weiter hinten in diesem Handbuch durch. Der Kundendienst von Interplay hilft Ihnen gerne, wenn Sie mit Ihren technischen Problemen nicht weiterkommen.

Außerdem finden Sie weitere nützliche Tips in Ihrer Readme.txt-Datei.

MITARBEITER

Produktionsleitung
Alan Pavlish

Produktion
Jacob "Rusty" Buchert III

Serienproduktion
Raphael Hernandez
William Church

PARALLAX-MITARBEITER

Originalentwurf
Mike Kulas
Matt Toschlog

Programmierung
Matt Toschlog
Mike Kulas
John Slagel
Che-Yuan Wang
Mark Allender

Grafik & 3D-Modelle
Adam Pletcher

Level-Design
Che-Yuan Wang
Mark Dinse
Jasen Whiteside
Adam Pletcher
Chris O'Connor

Multispielermodus-Programmierung
Rob Huebner
John Slagel

Soundeffekte
Eric Brosius
Greg LoPiccolo

Text der Einführungssequenz
Scott Bennie
Josh White
Adam Pletcher

Spieltests
Mike Lake
Bryan Diller
Dave Beedy
Tim Skirvin

INTERPLAY-MITARBEITER

Marketing & Verpackungsgestaltung
Jerry Luttrell
Jim Veevaert

Handbuchdesign und -Layout
MHM

Handbuchtext
Parallax
Zina Powers
Raphael Hernandez

Musik
Jim Torres
Ken Allen
Brian Luzietti
Larry Peacock

Freaks Productions:
Larry Peacock
Tim "Q" Wiles
Leslie Spitzer

Soundeffekte
Mike Reagan von SoundDelux
Gregory Allen
Steve Lesh
Charles Deenen

Audio-Technologie
Human Machine Interfaces, Inc.

Nachbearbeitung
Charles Deenen

Stimmenregie
Michael McConnohie

Stimmen-Bearbeitung
Craig Duman
Chris Borders

Leitung Soundeffekte
Jacob "Rusty" Buchert III
Charles Deenan

Audio-Regie
Charles Deenan

Zusätzliche 3D-Gestaltung
Mike Sherak

QUALITÄTSSICHERUNG

Leitung der QS
Jeremy S. Barnes

Assistenz der QS-Leitung
Jim Boone

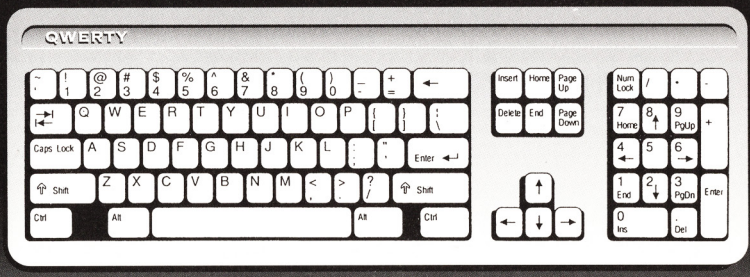
PC-Technik
Darren L. Monahan

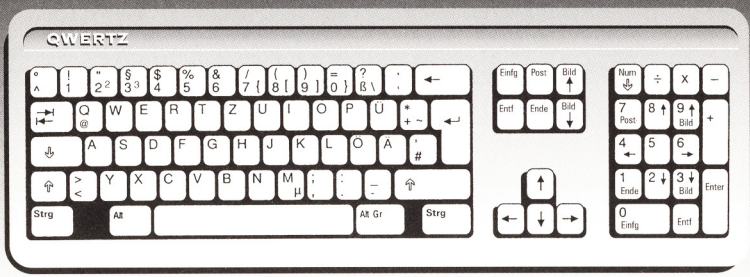
Testleitung
Jason Suinn

Tests
Raphael Hernandez
Scott McKelvey
Rob Pardo
Larry Smith
Steve Pendelton
Timothy Mendivil-Knapp
Matt Norton
John Werner
Brian McInerny

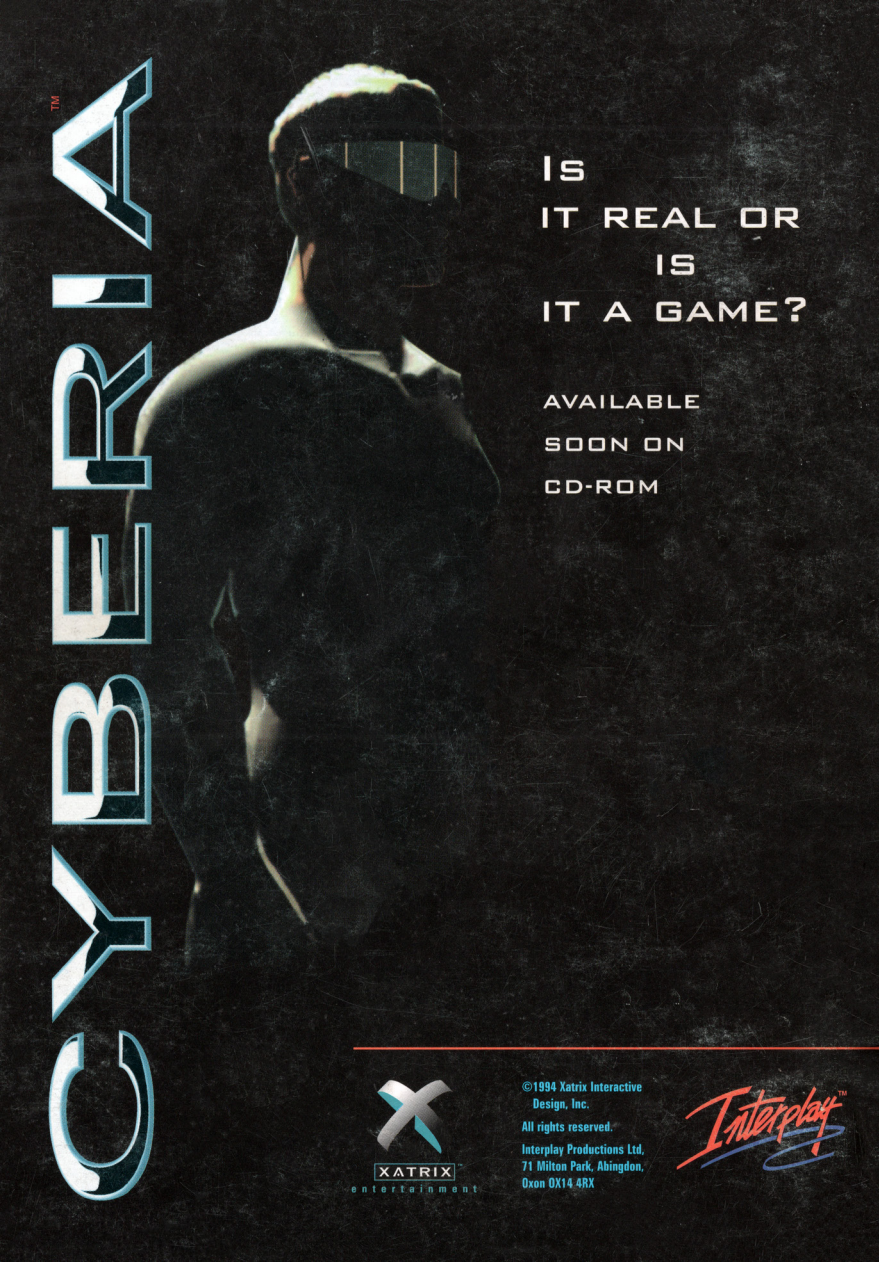
DESCENT™

Bitte beachten Sie die Unterschiede zwischen der deutschen und englischen Tastatur. Das Spiel basiert auf der englischen Tastatur.





Interplay™


CYBERIA™
IS
IT REAL OR
IS
IT A GAME?
AVAILABLE
SOON ON
CD-ROM
XATRIX
entertainment
©1994 Xatrix Interactive
Design, Inc.
All rights reserved.
Interplay Productions Ltd,
71 Milton Park, Abingdon,
Oxon OX14 4RX
Interplay™